



Entiendo lo que... estas dos ultimas  
fases, dispon... aventura con... hecha para  
El, con lo que... hizo

# Y el viaje al centro de la Tierra

Gracias

VERSION EXTENDIDA



to give  
an offer  
of the  
best

---

# PRÓLOGO

---

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA, versión extendida, es un juego basado en la continuación del título homónimo para ordenadores realizado por Topo Soft. en 1.990.

He querido concluir la versión de 8 bits que quedó inacabada, recopilando todos los gráficos originales que permanecieron, durante más de diecisiete años, en el tintero y añadir los restantes.

La idea venía dándome vueltas en la cabeza hasta que un grupo de amigos me animó a que retomara todo el material que conservaba, con todo ello ya dispuesto, nos pusimos manos a la obra.

Después de innumerables contratiempos y con la poca ayuda que hemos podido disponer, aquí está el juego tal y como debería haber salido al mercado, y no se hizo así, por falta de tiempo.

Uniendo la versión de 1.990, a estas dos últimas fases, dispondrás de la aventura completa, hecha para ti, con la mayor de todas las ilusiones.

Gracias.

-Borrocop-



---

# CUARTA FASE

---

## EL JUEGO

Se desarrolla en la PLAYA DE LAS TORTUGAS y es, en realidad, un juego de habilidad donde los reflejos, la intuición y la rapidez con que te muevas van a ser determinantes del éxito o del fracaso.

La mecánica del juego consiste en hacer llegar al personaje desde un extremo a otro de la Playa, esquivando una serie de caparazones de tortuga que se encuentran dispuestos con una estructura laberíntica.

El interior de los caparazones esconde tras de sí unas feroces tortugas que cambian de posición continuamente.

Si alguna de las tortugas llega a rozarte morirás aplastado al instante.



## CONTROLES

En esta fase únicamente debes de moverte en la dirección en la que quieres que se muevan los personajes.

Para seleccionar al personaje activo tienes que pulsar la tecla que le corresponde a cada personaje:

1. Profesor Lidenbroke.
2. Axel.
3. Graüben

Antes de empezar a jugar puedes elegir entre Teclado o Joystick tipo KEMPSTON pulsando la tecla 1

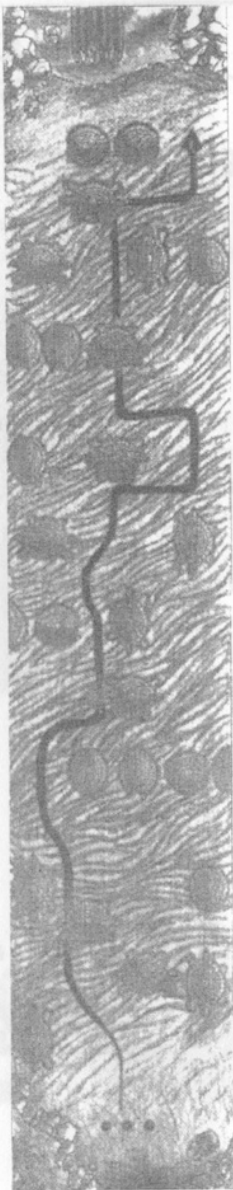
Pulsando la tecla 2 podemos redefinir el teclado a nuestro antojo.

Por defecto son las siguientes teclas además de las mencionadas para elegir personaje:

- Q: Arriba.
- A: Abajo.
- O: Izquierda.
- P: Derecha.

## MARCADORES

En el marcador saldrán en color blanco los personajes que lleguen a atravesar la playa y en color magenta los caídos en el intento.



## EL JUEGO

Después de hacer llegar a los personajes al otro extremo de la LA PLAYA DE LAS TORTUGAS, te encuentras con una balsa que te permitirá subir a la superficie del volcán.

Este ascenso se produce a través de un tortuoso torrente de agua que te impulsará hacia la superficie, no obstante, debido a la fuerza del agua deberás moverte con destreza para no chocar contra las superficies rocosas.

## MARCADORES

Para saber en todo momento el tramo del volcán que has ascendido, y el que te queda aún por ascender, tendrás en pantalla un corte transversal del volcán en donde aparece señalada tu posición.

## CONTROLES

Podrás moverte a la derecha o a la izquierda, utilizando el teclado o Joystick según hubieras elegido en la fase anterior.

Las teclas de control por defecto son:

O: Izquierda.

P: Derecha.

# PRIMERA FASE

El primer paso en la creación de un sistema de gestión de la información es la definición de los requisitos del sistema.

Para ello se debe tener en cuenta los objetivos del sistema y los recursos disponibles.

El análisis de requisitos es un proceso iterativo que requiere la participación de los usuarios y el personal técnico.

Una vez definidos los requisitos, se puede proceder a la especificación del sistema.

La especificación del sistema describe detalladamente los requisitos y los recursos que se utilizarán.

Este documento es fundamental para el desarrollo del sistema y para la comunicación con los usuarios.

El siguiente paso es el diseño del sistema, que consiste en definir la estructura y los componentes del sistema.

El diseño del sistema debe tener en cuenta los requisitos de rendimiento y de seguridad.

Una vez diseñado el sistema, se puede proceder a la implementación y a la puesta en marcha.



El objetivo de este documento es proporcionar una guía para la creación de un sistema de gestión de la información.



---

# EQUIPO DE DESARROLLO

---

Topo SigloXXI.

PRODUCCIÓN: ALFONSO FERNÁNDEZ BORRO

DIRECCIÓN TÉCNICA: MANUEL FERREIRA MORENO

PROGRAMA: MANUEL FERREIRA MORENO -GANDULF-

GRÁFICOS: ALFONSO FERNÁNDEZ BORRO -AF-

MÚSICA: SERGIO VAQUER -BEYKER-

PORTADA: ALFONSO AZPIRI

BETATESTERS:

JUAN FRANCISCO TERRÓN TRÍVEZ -NEOCID-

MARCO ANTONIO MORENO -GRIJANDER-

FERNANDO GALLEGO ROMERO -LEOVANIFER-

AGRADECIMIENTOS:

A todas las personas que confiaron en el proyecto y ayudaron dentro de sus posibilidades.

A nuestras mujeres e hijos, por el tiempo que les robamos para sacar adelante esta idea.

A los antiguos integrantes de Topo soft. sin sus ideas y apoyo no hubiera sido posible su continuación.

A mi abuela Catalina Borro que a sus 94 años sigue dando guerra y que me quiere con locura.

---

Dedicado a todos aquellos que supieron esperar el final  
de esta apasionante aventura.

---

Gracias a todos.

El equipo Topo Siglo XXI.

Enero de 2.008

---

# NOTAS

---

---

**2ATON**

Dedicado a todos aquellos que supieron esperar el final  
de esta apasionante aventura.

---

Gracias a todos.

El equipo Topo Siglo XXI.

Enero de 2008

**topo**

SIGLO XXI



LOS JUEGOS DE AYER HOY